

## XXII° CONGRESO REDCOM

“Comunicación en territorios: construcción colectiva de sentidos.

Homenaje a Jorge Orlando Castro”

Santa Rosa, La Pampa. 4, 5 y 6 de marzo de 2021

### Identidades predeterminadas

**1. Mesa temática:** Comunicación, educación y nuevas tecnologías

**2. Título del trabajo:** Identidades predeterminadas

**3. Resumen breve:** La ponencia propone recuperar y ampliar la experiencia de la cursada del primer cuatrimestre del 2019 en el marco de la materia Taller de Procesamiento de Datos, Cátedra Piscitelli. Allí se intentó explorar y deconstruir la noción de usuario y los vínculos formados en las plataformas sociales dentro de una experiencia de aprendizaje basada en proyectos. Esta comisión decidió partir de la noción de #PlataformasGAFA (Galloway, 2017; van Dijck, 2016) para profundizar en los vínculos, la afectividad y las relaciones de las personas en estas plataformas sociales (Turkle, 2011). La noción central de la comisión fue el **usuario**, para entender de forma primaria cómo se modifican los vínculos en la vida material a partir de las interfaces (Scolari, 2019) y las **configuraciones predeterminadas** (“*por default*”) como punto inicial para hacer un recorrido por los siguientes ejes: Vínculo, Usuario, Identidad, Comunidad y Política.

**4. Palabras clave:** Usuario, Vínculo, Interfaz

**5. Autores**

- GIAMBARTOLOMEI, Guido  
Correo: [guidogiamba@gmail.com](mailto:guidogiamba@gmail.com)  
Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Buenos Aires.
- HUBERMAN, Tomás  
Correo: [thuber1724@gmail.com](mailto:thuber1724@gmail.com)  
Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Buenos Aires.
- RAMOS, Agustina  
Correo: [agustina.ramos.1996@gmail.com](mailto:agustina.ramos.1996@gmail.com)  
Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Buenos Aires.

## Introducción

Las decisiones de los usuarios se vuelven cada vez más indistinguibles. Navegamos por recorridos prefabricados bajo un riguroso seguimiento de cada una de nuestras acciones que van robusteciendo ciertas estadísticas y que son automáticamente volcadas a gráficos, teorías, leyes y algoritmos donde, entre otros, prima un valor destacable, la predictibilidad. Con el afán de comenzar a bosquejar esos mapas que todavía no existen (Baricco; 2019) pusimos el foco en el usuario, el vínculo con su entorno y las configuraciones predeterminadas que habitan en la interfaz. La propuesta en la presente ponencia es recuperar y ampliar la experiencia de la cursada del primer cuatrimestre del 2019 en el marco de la comisión del docente Julio Alonso en la cual nosotros participamos como ayudantes alumnos, perteneciente a la materia Taller de Procesamiento de Datos, Cátedra Piscitelli en la Facultad de Ciencias Sociales. Allí se intentó explorar y deconstruir la noción de usuario y los vínculos formados en las plataformas sociales (van Dijck, 2016) dentro de una experiencia de aprendizaje basado en proyectos (Kilpatrick, 1918). Nos interesa recuperar el desarrollo de la comisión desde las preguntas y marco teórico iniciales y su problematización a lo largo de la cursada.

Esta comisión decidió partir de la noción de #PlataformasGAFA (Galloway, 2017; van Dijck, 2018) para profundizar en los vínculos, la afectividad y las relaciones de las personas (Turkle, 2011) en estas plataformas sociales. La noción central a trabajar en la comisión fue la de “usuario”, para entender de forma primaria cómo se modifican los vínculos en la vida material a partir de las interfaces (Scolari, 2019) y las configuraciones predeterminadas (*por default*), y desde allí hacer un recorrido por los siguientes ejes: vínculo, usuario, identidad, comunidad y política.

La comisión fue nombrada con el nombre de “#PorDefault” con el fin de peinar a contrapelo cada una de nuestras conductas, releer los términos y condiciones que ciegamente aceptamos e intentar *descajanegrizar* el algoritmo reinante en nuestra vida online y offline. En otras palabras, el espíritu de la comisión fue resignificar aquello predeterminado y desactivar lo #PorDefault.

## **Antecedentes (excepcionales)**

“Marshall McLuhan solía utilizar la metáfora del pez en el agua para graficar nuestra relación con los medios: el pez no sabe que vive en el agua hasta que lo sacamos de su ambiente. Los usuarios estamos sumergidos en los medios.

Durante la semana pasada, Marzo de 2019, Facebook, Instagram y WhatsApp tuvieron fallas a nivel masivo. No pudimos actualizar estados, subir historias, ni enviar audios a nuestros contactos. A muchos de nosotros nos crecieron escamas, sentimos fallar nuestras branquias y, durante varias horas, nos transformamos en aquel pez del que hablaba McLuhan.

GLUP!

Liuzzi, Alvaro. 14 de marzo, 2019.” Posteo en Facebook.<sup>1</sup>

El texto posteo en Facebook por un usuario durante el inicio del 2019 encabezaba el programa de la comisión. La suspensión momentánea a nivel masivo de las principales plataformas sociales desnudó la sumersión tan incorporada a nivel cognitivo, físico y emocional. Se cae la interfaz y expone sus contornos. La interrupción fue el puntapié que dio inicio a una cursada que precisó del esfuerzo de les estudiantes para que revisaran sus propias prácticas #PorDefault e intentar pensar –entre otros objetivos de la cursada– a la Universidad, el espacio más habitual e incorporado, como una interfaz.

Sin embargo, el tiempo presente de escritura para esta ponencia obliga a mirar en retrospectiva con la lente de la pandemia. En aquel momento una breve interrupción de las plataformas sociales brindó las condiciones para reflexionar sobre nuestro propio hábito y necesidades adquiridas, pudiendo observar con mayor claridad la interfaz que en su manipulación y uso compulsivo no suele percibirse de manera consciente. Actualmente, otra clase de interrupción más extensa y de mayor impacto global puso a las plataformas sociales en el centro. Específicamente en el ámbito educativo reinició la interfaz bajo “nuevas” arquitecturas. En este caso, la interfaz exhibió sus contornos por exceso de uso y no por carencia. En el proceso

---

<sup>1</sup> Recuperado de la página del usuario Alvaro Liuzzi el 28/11/2020  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10156142962300994&set=a.290537190993&type=3&theater>

de readaptación y traducción de las dinámicas educativas institucionalizadas a las lógicas de las plataformas sociales quedaron en evidencia: tanto las más incorporadas facetas de la interfaz universitaria -una clase tradicional- como el lenguaje más universal y educativo -videoconferencias por la plataforma Zoom, por ejemplo- que las plataformas propiciaron a nivel global. Durante la cursada del 2019, fue recurrente el contacto con los estudiantes a través de la cuenta de Instagram #PorDefault: la clase dictada mediante un vivo al que los estudiantes debían asistir con puntualidad, como también las stories producidas con diferentes motivos como avisos importantes o repases teóricos que permanecían guardados como “destacados”. La experiencia #PorDefault constituyó un ejemplo incontestable para volver a pensar el contexto actual: lo que hoy sucede por necesidad de fuerza mayor, un año atrás ocurría como una forma de innovación pedagógica y sin otro objetivo más que deconstruir, entre otros puntos importantes de la cursada, el hábito más incorporado del estudiante, la interfaz universitaria, para luego ampliar esta metodología a los propios proyectos y análisis sobre las GAFA y demás plataformas.

### **Metodología de trabajo empleada en la cursada**

Desde 2009, el espacio de trabajo en la Cátedra Piscitelli aboga por buscar el aprendizaje basado en proyectos, la misma acuñada por William H. Kilpatrick (1918) y que tiene como modelo teórico de aprendizaje al constructivismo (Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey) y se apoya en la creciente comprensión del funcionamiento del cerebro humano, en cómo almacena y recupera información, cómo aprende y cómo el aprendizaje amplía el aprendizaje previo, partiendo de la concepción de que el alumnado aprende en relación con la vida a partir de lo que le es válido. Este formato nos permite interpelar al estudiante, que lo sitúa como protagonista del aprendizaje, y en ese sentido buscamos trabajar en reconfiguración del vínculo docente-alumne.

Profundizando esta noción, sumamos la mirada y propuesta de Mariana Maggio (2012, 2018), quien a la hora de evaluar las habilidades que deben desarrollar los estudiantes en términos de incorporar nuevas tecnologías al aula, destaca como imprescindibles a la comprensión, la comunicación, la colaboración, la creatividad y por último el pensamiento crítico. Cada instancia del trabajo

realizada a lo largo del cuatrimestre buscó incorporar estas habilidades y ponerlas en juego en los trabajos de los estudiantes.

Por último, se aprovechó la reciente publicación del proyecto de investigación liderado por Carlos Scolari sobre las habilidades vinculadas al alfabetismo transmedia, esto es, “lo que los jóvenes están haciendo con los medios”, para referirse a las habilidades relacionadas con la producción, el intercambio y el consumo de medios interactivos digitales. Si bien no logramos incorporar todas las competencias conceptualizadas en su proyecto de investigación, si tomamos como punto de partida el espacio de trabajo (la cuenta de Instagram) como la plataforma nativa de consumo, producción y desarrollo de los cursantes. Por esa razón, entendemos que la actividad académica debe incorporar nuevos formatos de comunicación de las investigaciones.

Durante la cursada se trabajó con diversas estrategias y dinámicas grupales para avanzar en los trabajos prácticos de forma colectiva con aportes de todos los grupos de estudiantes. Además de abordar un autor y su concepto central por encuentro, realizamos talleres de prototipado, de diseño crítico y un proyecto por grupo cuyas problemáticas -elegidas y desarrolladas por los estudiantes- buscaban intervenir el espacio público, ya sea la clase, el edificio universitario, la calle o las plataformas. El objetivo fue dislocar la interfaz para que el usuario vuelva sobre sus pasos y así registrar con mayor atención la *configuración por default*. Para esto se realizaron diversas propuestas pedagógicas, desde pequeñas alteraciones en el espacio como girar las sillas en oposición al pizarrón previo a la llegada de los estudiantes, como dar la clase vía un vivo de Instagram emitido desde la cuenta oficial <https://instagram.com/pordefault>, hasta una dinámica denominada “Deriva guiada” donde se invitó a recorrer el edificio de la Facultad de Ciencias Sociales (UBA) guiados por una serie de audios de WhatsApp sincronizados, buscando siempre problematizar la interfaz universitaria y el vínculo que establecemos como estudiantes y docentes. Con el objetivo de estimular el pensamiento crítico en los estudiantes y apuntando al aprendizaje del alumnado teniéndolo como protagonista, para el momento de definición de los proyectos grupales llevamos a cabo una dinámica que pusiera a prueba la capacidad de escucha y argumentación de los alumnos. Esta se basó en transformar el aula en un debate “oficial”, en el cual representantes de dos equipos conformados por los estudiantes expusieron por turnos sus posiciones diferenciadas con respecto a una visión *internetcentrista*,

basada en las lecturas del austro Steven Johnson (2012), y otra, *tecnocrítica* basada en las lecturas del autor Evgeny Morozov (2013). El objetivo, además del ya expuesto, fue apuntar hacia una visión compleja e híbrida sobre el tema en cuestión que se impulsó a lo largo de toda la cursada.

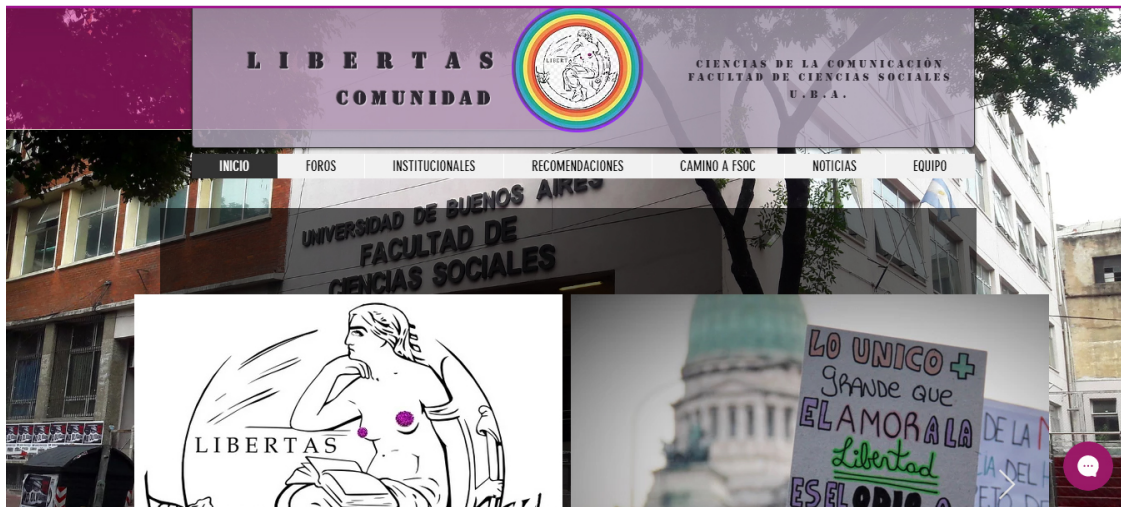
En esta línea, el grupo de la comisión buscó que cada clase fuera una experiencia problematizada por los estudiantes y donde la presencialidad dentro del aula merezca ser vivida (Maggio, 2018). A partir de allí logramos nueve trabajos prácticos finales que recorrieron la materia y los autores y se pueden consultar en la web de la cátedra <http://catedradatos.com.ar/pordefault> y una cuenta en Instagram que sirvió de seguimiento: <https://www.instagram.com/pordefault/>. Cada trabajo fue guiado en términos generales por el profesor titular de la comisión y trabajado de forma particular con cada uno de los ayudantes. En este sentido, el rol del ayudante dentro de la comisión estuvo centrado en problematizar las nociones puestas en juego dentro de la propuesta áulica dando lugar a los alumnos a experimentar con ellas. En una dinámica de ensayo y error, el ayudante se vuelve una compañía que orienta las resonancias generadas por el profesor. Esto permite continuar las discusiones planteadas a nivel macro de forma reducida en cada grupo de trabajo con su respectivo ayudante.

### **Trabajos de los estudiantes**

El trabajo final planteado por la comisión fue de carácter grupal y la propuesta fue construir, desarrollar y/o diseñar un objeto de análisis (prototipados) en relación a las lecturas, conversaciones, discusiones, insumos y contenidos que se vieron tanto en las clases prácticas y su articulación con las teóricas. Además, este objeto debía tener relevancia en el debate de ese momento en relación a las tecnologías de la información y la comunicación. Por otra parte, se hizo énfasis en que el formato en el que fuera entregado tenía que ser parte de la construcción, dado que los distintos formatos implican distintos lenguajes y un vínculo intrínseco con el contenido. En este sentido, la propuesta fue que fueran trabajos que pudieran trascender el espacio de la facultad y que, en caso de que lo desearan, pudieran continuar con el proyecto luego de la cursada.

A continuación se detallan los proyectos de los equipos con un breve resumen del mismo y les integrantes:

1. “**Libertas**”: Comunidad virtual académica con perspectiva de género.



**Integrantes:** Amparo Beraza, Micaela Bouxin, Florencia Paradis, Agustina Sánchez, Natalia Somma y Daniela Umbeca.

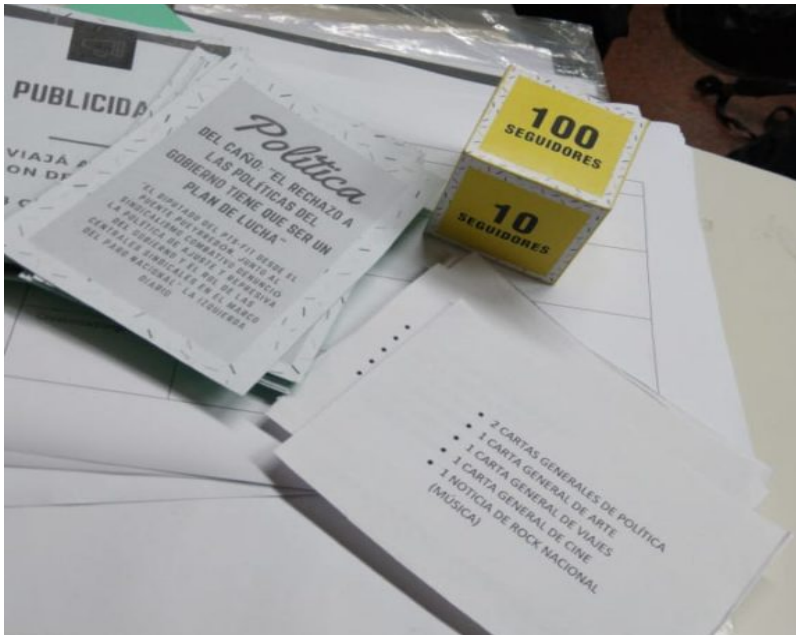
2. “**¿Por qué vacunarse?**”: Prototipo para entender a la vacunación como un dispositivo vincular.



**Integrantes:** Castelli Tomás, Ghertner Martina, Jaime Victoria, Marcilese Josefina y Musso Carolina.



3. **“Circulación de la información”**: Juego de mesa que problematiza el uso de los algoritmos.



**Integrantes:** Schtivelband Muriel, Bacigaluppi Constanza, Blanco Dante Abel y Espósito Martina.

4. **“La censura dictada por Facebook”**: Video que problematiza el algoritmo de Facebook.



**Integrantes:** Prado Camila, Rugilo Acosta Ana Clara, Vera Nayla, Blanco Agustina, Caballero Camila y Candolfi Malena.

5. **“¿Grupos antivacunas?”**: Podcast de 10 minutos que problematiza el concepto “cámaras de eco” para la salud.



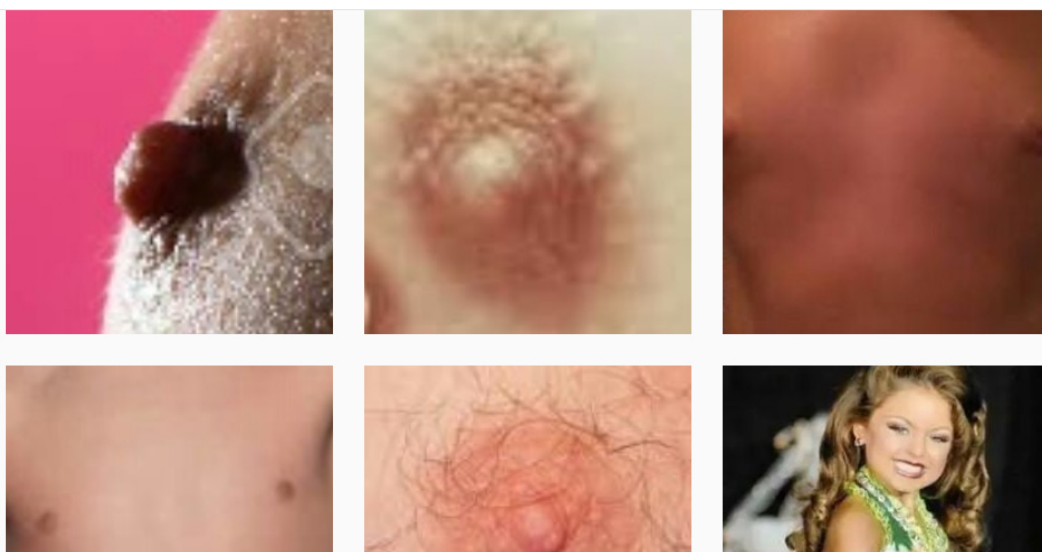
**Integrantes:** Cossa Agustina, Esquivel Francisco, Nunes Julian y Sonderéguer Ignacio.

6. **¿Fobia a la Conversación?: Video-debate** sobre el uso de las tecnologías y cómo afectan los vínculos, haciendo foco en lo vincular desde una perspectiva particular: cómo influye el uso constante de la tecnología en la conversación cara a cara.



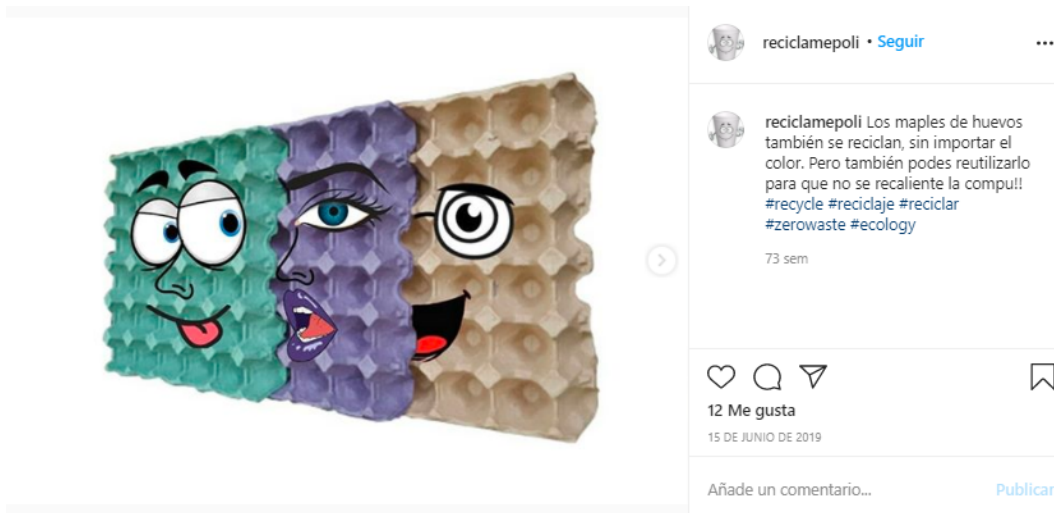
**Integrantes:** Coffey Maria Victoria, D'Atri Paula, Melman Dalit y Otto Paula.

7. **“Desnudando el algoritmo de IG”:** Campaña de denuncia, de desexualización / deserotización en Instagram.



**Integrantes:** Ocaño Lucia, Dioli Ayelén e Iossa Lucia.

8. “Reciclame Poli”: Cuenta en instagram para tratar la problemática del reciclaje en la Facultad. <https://www.instagram.com/reciclamepoli/>



**Integrantes:** Brero Lucrecia, Fernandez Tomas, Llactas Eduardo, Pasqualini Bianca y Diaz Checcllo Cinthya.

9. “Términos y condiciones”: Video que problematiza la noción de interfaz ejemplificado en el subte.



**Integrantes:** Camila Grioli, Matias Arcapalo, Ignacio Azcue, Florencia Mendoza y Luján Barberis.

## Conclusiones

A modo de cierre, queda retomar algunos conceptos problematizados dentro del presente trabajo para darles una nueva mirada a la luz de los resultados encontrados tanto en el aula como dentro del contexto en el que está escrito este artículo.

La propuesta áulica buscó en todo momento romper con las disposiciones, interfaces y experiencias educativas *por default* y en muchos casos se logró que los alumnos lleguen a tener producciones que puedan hasta exceder el mismo espacio del aula. Con podcasts, campañas o juegos de mesa (entre otros) buscaron romper con diversas arquitecturas para dar con productos que exceden tanto el espacio físico del aula, como la interfaz universitaria.

En segundo lugar, es necesario volver a repensar el trabajo presencial dentro del aula en 2019 luego de un 2020 en donde la virtualidad y las nuevas interfaces áulicas virtuales tomaron por sorpresa tanto a profesores como alumnos de toda la comunidad académica. En este caso fue una pandemia la que puso en jaque estas experiencias presenciales para transformar a las videollamadas y salas de Google Classroom en el nuevo *por default* (predeterminado) educativo.

En suma, los debates dentro del aula en 2019 nos dieron lugar a nuevas formas de pensar arquitecturas educativas y fueron los estudiantes, con sus proyectos y miradas, quienes pusieron nuevos ojos en las interfaces que nos rodean.

## Bibliografía

Scolari, C (2018) *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, complejidad*.

Barcelona, Gedisa

Baricco, A. (2019) *The Game*. Barcelona, Anagrama.

Maggio, M. (2018) “Reinventar la universidad”. Charla en la U. de Hurlingham

Kilpatrick, W.H. (1918): *The project method New York*: Teachers college record.

Turkle, S. (2012) “Conectados, ¿pero solos?” Charla TED. URL de consulta:

<https://bit.ly/1OvKIUd>

Morozov, E. (2013) “Los Movimientos Sociales deberían ignorar a las redes sociales”. Traducción por Julio Alonso de Why Social Movements Should Ignore

Social Media. URL de consulta: <https://bit.ly/2JzkDUL>

Galloway, S. (2017) “Cómo Google, Amazon, Facebook y Apple manipulan nuestras emociones”. URL Video Charla TED.

[https://www.ted.com/talks/scott\\_galloway\\_how\\_amazon\\_apple\\_facebook\\_and\\_google\\_manipulate\\_our\\_emotions?referrer=playlist-talks\\_that\\_will\\_make\\_you\\_think\\_twice](https://www.ted.com/talks/scott_galloway_how_amazon_apple_facebook_and_google_manipulate_our_emotions?referrer=playlist-talks_that_will_make_you_think_twice)

Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires. Siglo Veintiuno Editores.